Armonia
Regeln
SKELLIG
GAMES
Uwe Rosenberg
David Cochard

Ein Spiel für 1 – 4 Personen von Uwe Rosenberg

Illustriert von David Cochart

Willkommen bei Armonia ...

... einem Spiel aus dem Sagani Universum.

Welche Frage wurde in Sagani nicht geklärt?

Ganz klar (oder auch nicht)! Wo kommen die harmonischen Melodien her, die in die Klangscheiben geschmiedet werden, um die Naturgeister zu wecken?

In Armonia spielt ihr die Kinder der Natur.

Begleitet unsere kleine Heldengruppe bestehend aus kleinen süßen Gnomen, pelzigen Yetis, springfreudigen Cyc-hops, und feuchtfröhlichen Octis auf ihrem Weg durch die Wildnis. Dort müssen sie die besten und wohlklingendsten Töne und Melodien finden, um sie später in den Tempelanlagen in den Bergen in die Klangscheiben zu schmieden, damit sie ihren wahren Zauber entfalten können!

Überblick und Ziel des Spiels

Ihr würfelt reihum. Beim Würfeln habt ihr immer bis zu drei Versuche.

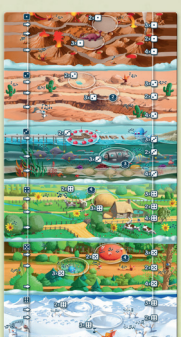
Die Würfel – so wie sie am Ende liegen – geben euch vor, wie ihr eure Klangscheiben auf dem Spielplan von links nach rechts bewegen dürft.

Der besondere Reiz von Armonia besteht darin, dass ihr mit eurem Würfelergebnis eine Vielzahl von Bewegungen initiieren könnt.

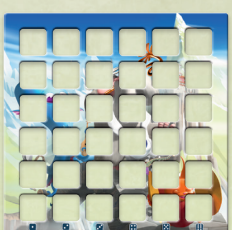
Wer am Ende als Erster vier seiner sechs Klangscheiben auf das letzte Tempelfeld der jeweiligen Reihe gebracht hat, hat gewonnen.

Spielmaterial:

7 Würfel



1 Spielplan



1 Würfelablage

24 Klangscheiben (6 je Farbe)

16 Tempelplättchen

Vorbereitung und Aufbau

- Breitet den Spielplan auf dem Tisch aus.
- Mischt die 16 Tempelplättchen verdeckt und legt immer zwei Plättchen verdeckt rechts neben den Spielplan entsprechend der Zeilen (**A**).
- Die restlichen vier Tempelplättchen werden zurück in die Box gelegt, ohne dass sie ein Spieler ansieht.
- Legt die Würfelablage bereit (**B**).
- Startspieler ist, wer zuletzt gesungen, gepfiffen oder gesummt hat.
- Jeder Spieler nimmt sich Klangscheiben einer Farbe.
- Die übrig gebliebenen Klangscheiben werden nicht benötigt.
- Nun legt jeder Spieler je eine Klangscheibe seiner Farbe in die 6 Startbereiche (**C**).
- Um den Startspielervorteil von Spieler 1 (Blau) auszugleichen, dürfen die Spieler 2 (Orange - **D**) und 3 (Pink - **E**) mit je einer Klangscheibe weiter vorne starten, wie rechts gezeigt. Spieler 4 (Weiss- **F**) darf sogar zwei Klangscheiben weiter vorn platzieren.

C
D
E
F
F
A
2x
3x
4x

Spielverlauf

Ihr spielt, beginnend mit dem Startspieler, reihum im Uhrzeigersinn.

1. Würfeln
2. Klangscheiben vorrücken

1. Das Würfeln

Werft zu Beginn eures Spielzuges alle sieben Würfel. Wenn ihr wollt, könnt ihr die Würfel auf die zugehörigen Felder der Würfelablage legen. Sucht euch danach aus, welche Würfel ihr behalten möchtet und würfelt die anderen erneut. (Ihr dürft natürlich auch alle Würfel noch einmal werfen.) Danach kommt der dritte Versuch. Wieder könnt ihr frei entscheiden, ob und welche Würfel ihr behalten wollt. Selbst Würfel, die ihr nach dem ersten Wurf bereits rausgelegt hattet, dürft ihr in eurem dritten Versuch wieder neu werfen.

2. Das Vorrücken der Klangscheiben

Sobald ihr das Würfeln beendet habt, könnt ihr schauen, wo ihr eure Klangscheiben vorrücken könnt. Sie wandern immer von links nach rechts. (Sie können weder zurück, noch ihre Weg verlassen.)

Wichtig ist, dass ihr euren gesamten Würfelwurf immer für jeden Weg anwenden könnt und eure Klangscheiben dort auch immer so weit voran bewegen könnt, wie es die Aufgaben zulassen. Ihr könnt also jeden Würfel immer für beliebig viele Aufgaben in der Wildnis und in der Tempelanlage nutzen.

Der Weg bis zur Tempelanlage

Zunächst gibt es zwei Möglichkeiten, um die Wildnis hinter sich zu lassen und die Tempelanlage dahinter zu erreichen.

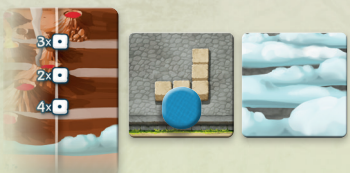
In jeder Landschaft ist euer Ziel, einen Viererpasch der abgebildeten Zahl zu würfeln. Solltet ihr dies in einem Zug schaffen, so könnt ihr den 3. Pfad benutzen und direkt zum Tempel vorrücken (**A**).

Schafft ihr dies jedoch nicht und habt nur einen Zweier- (**B**) oder Dreierpasch (**C**) so habt ihr einen Teil des Weges geschafft und könnt auf dem entsprechenden Pfad vorrücken. Ihr müsst dann nur noch das

Gegenstück im nächsten Zug würfeln, um zum Tempel zu kommen.

Wenn ihr es bis zum Tempel geschafft habt, deckt ihr das Plättchen daneben auf und schaut ob es erfüllt ist.

Das Schmieden der Klangscheiben



Legt die Plättchen immer so ab, dass sich der Weg unten befindet. Das aufgedeckte Plättchen stellt die nächste Aufgabe dar, die ihr erfüllen müsst. Erfüllte Plättchen bleiben liegen und sind immer noch durch eure Mitspieler erfüllbar.

Wenn ihr die Aufgabe auf dem ersten Tempelplättchen erfüllt, setzt ihr eure Klangscheibe auf dieses Plättchen und verfahrt mit dem zweiten Feld in der gleichen Weise: Das Plättchen wird aufgedeckt und ihr versucht, die Aufgabe auf dem Plättchen zu erfüllen. Solltet ihr es mit eurem aktuellen Wurf auch direkt erfüllen könnt, so dürft ihr dies tun.

Wie erfüllt ihr die Aufgaben?

Die Aufgaben sind durch kleine Quader dargestellt. Quader, die sich horizontal nebeneinander befinden, bedeuten unterschiedliche Augenzahlen in aufsteigender, direkter Folge. Quader, die übereinander dargestellt sich, bedeuten Würfel mit gleicher Augenzahl.

Wenn ihr auf dem ersten Plättchen steht und die Aufgabe auf dem zweiten Plättchen erfüllt, setzt ihr eure Klangscheibe auf das zweite Plättchen und habt somit die Melodie in die Klangscheibe erfolgreich eingeschmiedet.

Ziel des Spieles: Wer am Ende als erster vier seiner sechs Klangscheiben auf das letzte Templefeld der Reihe gebracht hat, hat gewonnen.

Ersatzteilservice

Wir geben alles, um die Qualität dieses Spiels zu prüfen und sicher zu stellen. Sollte trotzdem ein Teil dieses Spiels fehlen oder defekt sein, dann bitten wir um Entschuldigung. Dann nehmt bitte direkt Kontakt mit uns auf und wir beeilen uns, euch Ersatz zukommen zu lassen:

info@skellig-games.de

Betreff: Ersatzteilservice

Erklärvideo

Auf unser Homepage findet ihr das Erklärvideo und Zusatzmaterialien zum Spiel.

Das findet ihr hier:

Autor: Uwe Rosenberg

Illustrationen: David Cochard

Layout: Christian Schaarschmidt

Redaktion: Joachim Joch

Autor und Verlag bedanken sich herzlich bei allen Testspielern.

Dank geht raus an alle Mitarbeiter und Helfer von Skellig Games für eure wundervolle Arbeit.

Und allen Spielern wünscht Skellig Games viel Spaß beim Spielen.

DE - 22055534

CE

Made in EU
© 2021 Skellig Games
Änderungen vorbehalten

SKELLIG GAMES
Parkweg 6
35452 Heuchelheim
Deutschland
www.skellig-games.de